

1 этап «РАЗВЕДКА»

Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

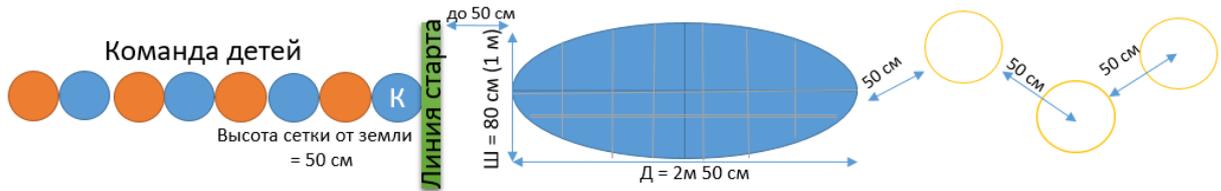
1. Команда выстраивается в колонну по одному, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. По команде «На старт, внимание, марш!» Командир начинает движение, проползает под сеткой, после выполняет прыжки на двух ногах в обручи, возвращается обратно к команде, в конец колонны.
3. Задание считается полностью выполненным, и команда получает 8 баллов, если сетка не была задета, обручи не сдвинуты с места, команда вернулась на исходную позицию (колонна, первый в колонне командир).
4. При выполнении задания задета сетка/сдвинут с места обруч (3 обруча) минус 1 балл.

Примечание: Обязательно передача эстафеты, задев плечо игрока.

Прыжок выполняется от внутреннего края обруча в середину следующего

Атрибуты этапа

Обруч d 60 - 65 см – 3 шт., сетка, линия старта, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



2 этап «САПЕРЫ»

Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

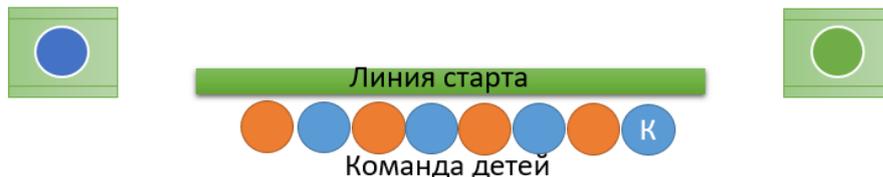
Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Команда начинает движение в рассыпную в поисках мин.
3. Найдя мину ребенок несет ее в соответствующий ящик, синяя в отдельный ящик, зеленая в отдельный ящик, одну отнёс отправляется на поиски другой.
4. Этап выполняется на время (30 секунд), поиск прекращается по команде «СТОП» либо свистку, после принесенные мины не засчитываются.
5. Балл фиксируется в соответствии с количеством найденных мин. Отдельный подсчет синие/зеленые

Атрибуты этапа

Линия старта, 2 ящика д - 50 см, ш- 30 см, г – 14 см., с обозначением синие/зеленые. Шары (для сухого бассейна синие 8 шт., зеленые 8 шт.), секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».

Площадка не более 6 м x 7 м, на площадке могут находиться малые архитектурные формы, горка, лазы, песочница, прогулочная веранда.



3 этап «ВОЕННАЯ ВИКТОРИНА»

Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. Команде зачитывают загадки. Этап выполняется на время 2 минуты. По истечению времени в протокол фиксируется количество отгаданных загадок. Максимально количество баллов 8.

Атрибуты этапа

Линия старта, карточки с загадками – 8 шт., секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



4 этап «ПЕРЕДАЙ СРОЧНОЕ ДОНЕСЕНИЕ»

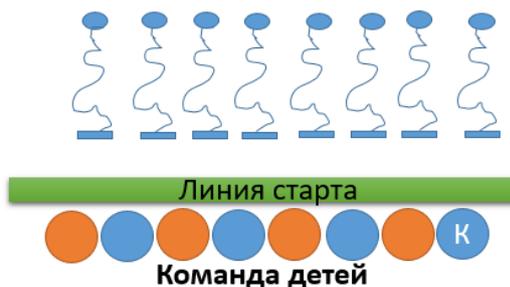
Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта, каждый напротив размотанного атрибута.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» ребенок поднимает атрибут и начинает сматывать.
3. Этап выполняется на время (30 секунд), сматывать заканчивают по команде «СТОП» либо свистку, балл фиксируется по количеству смотанных моталочек.

Атрибуты этапа

Линия старта, 8 моталочек д - 2 м 20 см., секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



5 этап «ДОСТАВЬ БОЕПРИПАСЫ»

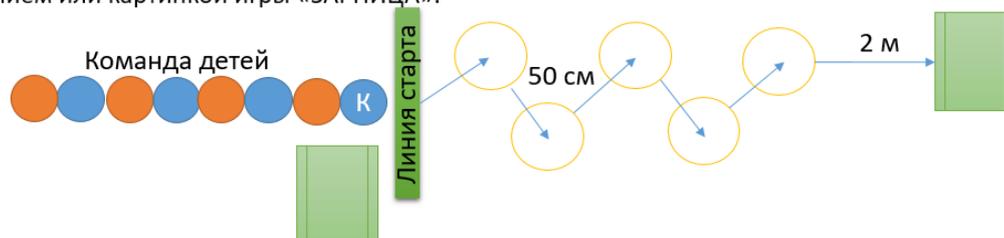
Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

1. Команда выстраивается в колонну по одному, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Командир берет «Боеприпас» из ящика начинает выполнять прыжки на двух ногах в обручи. Прыжок выполняете от внутреннего края обруча в середину следующего. Из последнего обруча (с места сдвинуться обруч не должен) начинает бросок в цель снизу, как только выполнил бросок, выпрыгивает из обруча возвращается обратно к команде. Передает эстафету следующему задев плечо и возвращается в конец колонны.
3. Задание считается полностью выполненным, и команда получает 8 баллов, если обручи не сдвинуты с места, команда вернулась на исходную позицию (колонна, первый в колонне командир). В протокол фиксируется количество находящихся «Боеприпасов» в ящике.
4. При выполнении задания не засчитываются «Боеприпасы» которые попав в ящик выпали или при выполнении задания обруч был сдвинут, а «Боеприпас» попал в цель.

Атрибуты этапа

Обруч d 60 - 65 см – 5 шт., линия старта, 2 ящика размер d - 40 см., $ш$ – 22 см., $г$ - 12 см., «Боеприпасы» - 8 шт., «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



6 этап «МЕТКИЙ СТРЕЛОК»

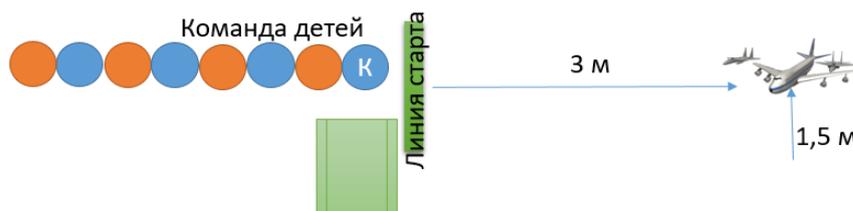
Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

1. Команда выстраивается в колонну по одному, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Командир берет «Гранату» из ящика начинает выполнять метание в цель сверху (не заступая за линию старта), одному участнику команды дается 2 попытки. Как только выполнил бросок возвращается в конец колонны.
3. Задание считается полностью выполненным, и команда получает 16 баллов, если выполненные броски попали в цель, не было заступа за линию старта, команда вернулась на исходную позицию (колонна, первый в колонне командир). В протокол фиксируется количество попаданий.
4. При выполнении задания не засчитываются «Гранаты» попавшие в цель если при броске был заступ за линию старта.

Атрибуты этапа

Линия старта, «Гранаты» вес 100 – 150 гр., количество - 16 шт., 1 ящик размер d - 40 см., $ш$ - 22см., $г$ - 12 см. , условное обозначение сбить вражеский самолет мишень 88 х 60 см., «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



3 этап «СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА»

Прежде чем начать выполнять задание команде объясняют правила этапа.

Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта.
2. Отдающий команды стоит лицом к детям по середине. По команде начинают выполнять перестроение.
3. Баллы фиксируются за качество выполнения задания. Максимальное количество баллов 11 (по количеству правильно выполненных команд).
4. Если при движении один из участников сбивается минус 1 балл.

Атрибуты этапа

Линия старта, карточка с перестроением, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



Пример атрибутов

Гранаты – Боеприпасы



Моталочка



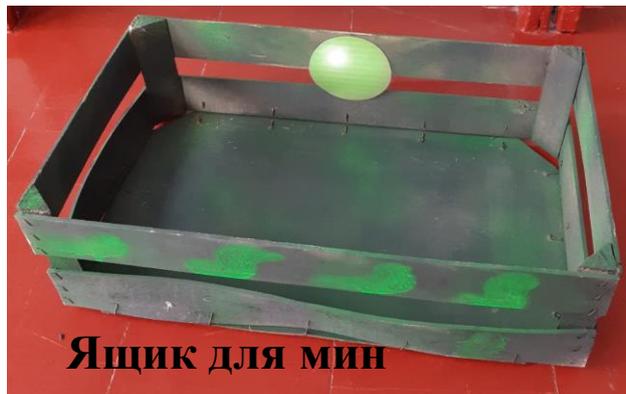
Шары из сухого бассейна



Мишень 88 на 60 см



Ящик для мин



Ящик для Боеприпасов

